

# RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE A PRÁTICA DE COSPLAY NO CENTRO JUVENIL DE CIÊNCIA E CULTURA DE VITÓRIA DA CONQUISTA/BA

Karla Dias de Lima<sup>1</sup>  
Luiz Filipe Porto Silva<sup>2</sup>

**Área temática:** Fórum de formação ao longo da vida.

## **Resumo:**

Este relato busca mostrar a experiência do curso interdisciplinar *Cosplay: faça você mesmo* no Centro Juvenil de Ciência e Cultura de Vitória da Conquista, realizado entre os meses de outubro e dezembro de 2017. O objetivo do curso era que os alunos conhecessem a origem do universo dos cosplays e como esta modalidade está inserida nas práticas culturais da juventude na atualidade. Foram realizados 15 encontros, num total de 30h, ao longo dos quais foram oferecidas oficinas de produção de figurinos, maquiagem e acessórios dos cosplays, utilizando materiais de baixo custo e reciclados. Os alunos também estudaram questões atuais para entenderem a ampliação da prática de cosplay no Brasil e no mundo e a relação que possuem com temas como *globalização, culturas de massas, cultura geek e identidade*. Participaram do curso 23 alunos entre 13 e 18 anos, dos quais 15 foram certificados. Os relatos orais de 8 adolescentes inscritos no curso foram utilizados para a organização desse relato, no qual foram descritas as experiências vividas ao longo dos dois meses.

Palavras-chave: Cosplay. Identidade. Cultura de massas. globalização.

## **Abstract:**

This story searches to show the experience of the course to interdisciplinar *Cosplay: it makes you yourselves* in the Youthful Center of Science and Culture of Victory of the Conquest, carried through enters the months of October and December of 2017. The objective of the course was that the pupils knew the origin of the universe of cosplays and as this modality is inserted in practical the cultural ones of youth in the present time. 15 meeting had been carried through, in a total of 30h, throughout which workshops of production of figurinos, maquiagem and accessories of cosplays had been offered, using material of low cost and recycled. The pupils had also studied current questions to understand the magnifying of practical of cosplay in Brazil and the world and the relation that they possess with subjects as globalization, cultures of masses, culture geek and identity. 23 pupils between 13 and 18 years had participated of the course, of which 15 had been certifyd. The verbal stories of 8 enrolled adolescents in the course had been used for the organization of this story, in which the experiences lived throughout the two months had been described.

Keywords: Cosplay. Identity. Mass culture. Globalization.

---

<sup>1</sup> Professora da Rede Estadual do Estado da Bahia, atuando no Centro Juvenil de Ciência e Cultura de Vitória da Conquista/BA. Graduada em História pela UNEB e Mestre em História Regional e Local pela UNEB. Email: karladias80@gmail.com

<sup>2</sup> Graduando em Cinema e audiovisual/ UESB. Monitor do Centro Juvenil de Ciência e Cultura. Email: filipeportocl@hotmail.com

## 1- INTRODUÇÃO

As mudanças globais ocorridas na segunda metade do século XX, possibilitaram que as sociedades maximizassem suas trocas econômicas e culturais, num processo conhecido como globalização. Essa diversificação nas práticas culturais, vista amplamente nas obras de Zigmund Bauman (1999; 2005), também aponta para uma mudança e ressignificação nos processos de construção identitária. A identidade, que pode ser representada tanto pelos vínculos de sangue e nacionalidade, como, num sentido bem amplo, no plano das ideias, posturas sociais e gostos. Zigmund Bauman (2005) observa que a identidade não possui “solidez”, não é imutável e pode, com toda certeza, ser alterada ao longo da vida de um indivíduo, seja por escolhas ou fatores externos à suas vontades.

Essa fluidez possibilita a construção de novas e muitas identidades que apesar de terem por base um passado histórico, se reinventam e criam caminhos para novas experiências. Como observa Stuart Hall (1997, p. 10), não existe uma “identidade fixa, essencial ou permanente”. As identidades estabelecidas a partir deste processo não são estanques e, a medida em que abarcam as sociedades modernas atingindo-as tanto coletiva como individualmente, possibilitam o estabelecimento de laços de pertença. Sobre esta esfera do coletivo e individual, pesa a identidade social de um grupo, que é na realidade, o que dá sentido e pertencimento a uma determinada forma de pensar e agir.

O fenômeno da globalização contribuiu para ampliar as possibilidades de construção identitária e pode mesmo, fragmentá-la. O avanço das tecnologias da comunicação e o acesso a redes sociais produziram novos tipos de comunicação, muito mais públicas e massificadas.

A prática de Cosplay, da qual se trata esse relato, insere-se no contexto do estabelecimento de uma sociedade da informação, onde as tecnologias de informação e comunicação (TICs) possuem um alcance amplo nas formas de expressão e representação culturais.

A indústria cultural, conceito criado por Theodor Adorno (1990), abarca as práticas culturais do mundo globalizado, onde os jovens consomem propostas artísticas americanas e japonesas e estabelecem suas identidades num universo paralelo, como é o caso dos cosplays. Uma nova forma de expressão cultural e comunicação de massa, típico das sociedades atuais se estabeleceu.

O contexto privilegiado da comunicação de massa é a sociedade industrial do século XX, que tem entre seus traços definidores a democratização da informação. Aquilo que até meados do século XIX significava a cultura (uma educação humanística ampla, mas acessível apenas à nobreza e à alta burguesia) não tem mais vigência à medida que os meios de informação, e mesmo de formação profissional, se vão generalizando. (BOSI, 2000, p. 32)

Pensar numa educação que abarque essas possibilidades é um desafio que se apresenta aos educadores atuais, pois “os processos criativos em sala de aula são articulações entre os saberes historicamente construídos dentro de determinada cultura.” (PEREIRA, 2008, p. 11). As escolas sofrem um embate entre o ensino tradicional e o ensino inovador e, ao se depararem com o fato de que os esquemas de ensino e conteúdos tradicionais não estão surtindo efeitos, veem a necessidade de pensar estratégias de ensino que favoreçam a aprendizagem. Ao se propor uma educação inovadora, deve-se ter a mente aberta a diferentes níveis de aprendizagem, que abrangem também temas extraclasse, com a cara do que os estudantes apreciam atualmente. Propor uma educação que auxilia na produção de subjetividades autorreferentes é um dos objetivos dos Centros Juvenis de Ciência e Cultura da Rede Estadual da Bahia, local do qual falaremos na próxima sessão.

## 2- UM BREVE HISTÓRICO SOBRE O CENTRO JUVENIL DE CIÊNCIA E CULTURA

Os Centros Juvenis de Ciência e Cultura (CJCC) são escolas financiadas pelo governo do estado da Bahia, uma iniciativa da Secretaria da Educação do Estado com a intenção de fortalecer a educação complementar e garantir uma maior permanência do aluno no âmbito escolar. Criado a partir do decreto nº 12.829 de 4 de maio de 2011, do governo do estado da Bahia, com o objetivo de:

(...) promover o acesso dos estudantes às temáticas contemporâneas, mediante estudos e atividades interdisciplinares que potencializam o funcionamento da rede escolar formal, com ênfase na compreensão dos fatos, questões, invenções, avanços e conquistas sociais, artísticas, culturais, científicas e tecnológicas, com reflexos na convivência humana e cidadã. (BAHIA, 2011)

O Centro Juvenil de Ciência e Cultura de Vitória da Conquista funciona como espaço interdisciplinar, ou seja, proporciona atividades que dialogam com as escolas de ensino regular. O público do CJCC são estudantes da rede estadual de ensino, que desenvolvem as atividades no turno oposto às aulas regulares. É importante salientar que a principal característica dos Centros Juvenis é desenvolver atividades diferenciadas, que permitem os alunos conhecer e experimentar as áreas de robótica, games, HQs, cinema, teatro, cosplay, análises de séries, escrita de roteiros para cinema e teatro, jogos virtuais etc.

O processo de matrícula no CJCC se assemelha com o das universidades, o aluno tem um leque variado de cursos e escolhe por conta própria em qual se matricular, com o objetivo de “incentivar os estudantes a criarem uma nova relação com o ato de aprender, motivada pelo fazer genuíno da descoberta” (Documento-base, CJCC, 2015). Se tratando do diferencial pedagógico podemos salientar que o Centro juvenil possui algumas singularidades, como por exemplo:

- O aluno é autor da sua própria jornada – O fato de poder escolher os cursos e atividades que querem desenvolver permite que o estudante opte pelas áreas que mais se identifica buscando o conhecimento necessário para trilhar seus caminhos em busca da construção de novos conhecimentos. Esse benefício é importante porque estimula o estudante observador a se tornar um experimentador alimentando o entusiasmo com o saber.
- A escola é conexão – existem alguns estudos que comprovam que a escola ‘convencional’ não acompanha o avanço das dinâmicas sociais, o que torna as instituições muitas vezes não atrativas. Pensando nisso, e na contemporaneidade da produção do conhecimento, os professores e monitores do CJCC atuam como colaboradores e orientadores de estudos em que os alunos possam se interessar. O uso das tecnologias no contexto pedagógico facilita a produção do conhecimento na era digital. Quando falamos de conexão estamos nos referindo à ligação. O que nos conecta é o desejo de produzir a partir de imagens em movimento, montagem e edição, fotografia, análises cinematográficas, criação de canais de vídeos, escrita e produção de roteiro, programação de robôs, entre outras atividades.
- O conhecimento é transmídia – rompendo as barreiras das limitações leitura e escrita o Centro Juvenil traz a proposta da utilização de mídias como a imagem, o áudio, o audiovisual, games e hipertextos para consolidar a possibilidade da construção do conhecimento a partir das práticas tecnológicas e seus variados recursos e além de suportes digitais.
- Aprender é divertido – divertido para o contexto pedagógico é o que se torna atrativo, envolvente e empolgante. Ir além dos muros da unidade escolar é uma das metas do Centro seja ela fisicamente ou virtualmente. Os enredos de ficção

ganham espaço para exploração dentro do CJCC, desvendar sagas, se aventurar nos gêneros literários e recriar seus próprios personagens são funções desenvolvidas pelo público-alvo. (Documento-base, CJCC, 2015, p. 3-5).

Na Bahia existem cinco Centros Juvenis funcionando nas seguintes cidades: Salvador, Senhor do Bonfim, Itabuna, Barreiras e Vitória da Conquista. Em 2018 serão criados três novos Centros nas cidades de Feira de Santana, Irecê e Jequié.

No CJCC os alunos se matriculam nos cursos no turno oposto ao que estudam na escola regular. O ano letivo é dividido em 3 ciclos com duração de 2 meses e meio. Ao longo do ano são oferecidos vários os cursos, dentre eles: Cosplay: faça você mesmo, Artistas.com, Criando games, Quadrinhos em rede, Inventores de app, Eu: escritor, Robótica; Foto-selfie; É da sua conta?; Arte marginal; Musiclip; Click da história; Aventuras em série entre outros. Os cursos tratam de teatro, criação de games, introdução a lógica de programação, introdução a robótica educativa, matemática financeira, produção de roteiros e videocliques, escrita criativa, fotografia, análise de séries e construção de cosplays. São cursos que combinam “atividades presenciais com ações semipresenciais e interação multimídia, potencializando a aprendizagem através de conteúdos educacionais contemporâneos.” (SOUZA, 2016, p.642).

O curso *Cosplay: faça você mesmo*, criado em 2017, visa oferecer uma aprendizagem contextualizada com os anseios da juventude e que possibilite aos estudantes explorar sua criatividade. Segue o relato da experiência com o curso de Cosplay, realizado entre outubro e dezembro de 2017.

### 3- O CURSO COSPLAY: FAÇA VOCÊ MESMO

A palavra Cosplay vem da junção de duas palavras da Língua Inglesa, *costume*= vestimenta e *play*= brincar. Apesar de ser algo com ares atuais, a prática de Cosplay remonta a meados do século XX. No auge da cultura *geek*, anglicismo usado para definir fãs de mangás, animes, filmes, HQs, séries e *games* diversos, os cosplayers são pessoas que se vestem com roupas de personagens desses universos. Essa prática, que na atualidade tem grande atrativo no Japão, surgiu nos Estados Unidos. Segundo Renata Barboza:

A história do Cosplay está ligada à história das convenções de ficção científica nos Estados Unidos. O primeiro exemplo moderno dessa prática ocorreu em 1939, durante a 1ª World Science Fiction Convention, ou Worldcon, em Nova Iorque, quando um jovem de 22 anos chamado Forrest J. Ackerman, e sua amiga Myrtle R. Douglas compareceram ao evento como os únicos fantasiados entre um público de 185 pessoas. Ackerman, que anos mais tarde se tornaria um dos nomes mais influentes no campo da ficção científica, usava um rústico traje de piloto espacial o qual chamou de "futuricostume", e Myrtle estava caracterizada com um vestido inspirado no filme clássico de 1936, *Things to Come*, baseado na obra de H. G. Wells. Ambos causaram agitação entre o público, resultando em um clima de estreitamento entre a ficção e a realidade que mudou pra sempre as convenções do gênero. As fantasias da dupla fizeram tanto sucesso que no ano seguinte dezenas de fãs compareceram à convenção em trajes de ficção científica. (BARBOZA, 2013, p. 183)

Ao longo do século XX, passou a ser associada ao universo da cultura japonesa, que se apropriou dos seus usos e atualmente movimenta uma indústria de consumo

lucrativa, voltada para as roupas e acessórios de cosplay. A medida que as sociedades foram ampliando suas formas de comunicação, a indústria de entretenimento também acompanhou esse movimento e não é de se surpreender ser o Brasil, um dos maiores consumidores de produtos culturais japoneses. Como instrumentos da cultura de massas, os mangás e animes japoneses, são produtos que movimentam todo um mercado de consumo e que possuem um alcance significativo nas subjetividades dos jovens cosplayers. Na realidade, há um universo expandido de heróis dos mais variados que movimentam a cena cosplay e como observa Mônica Nunes (2013):

Teoricamente a relação afetiva entre o fã e o astro é assimétrica. Fã e artista não compartilham os episódios de suas vidas da mesma forma. Além do afeto incondicional, o fã conhece intimamente aquele produto, seja ele um astro, uma personagem ou narrativa, e, sobretudo, consome seus derivados, a exemplo dos *cosplayers*, que consomem os animês, mangás, livros sobre mitologias, filmes, *bottons*, toucas, bonés, camisetas, mochilas, máscaras, *cards*, cartas de animês que servem como jogo – coleções de DVDs, pulseiras, anéis e, durante os encontros, reproduzem não só as roupas de personagens preferidos ou seus acessórios, mas também seus gestos e suas performances. (NUNES, 2013, 434)

Essa relação de consumo e afeto apontada pela autora é perceptível entre os jovens que fazem cosplay, um apego e posse quase absolutos por tudo que diz respeito ao personagem que apreciam. Seja ele Naruto ou Goku, personagens de livros como Harry Potter, séries e filmes como Star Wars que levam a comoção os jovens cosplayers. Barboza (2013) vê o universo dos cosplay como um mundo paralelo ou “a busca pela “Terra do Nunca”, onde os cosplayers se sentem seguros numa relação quase infantil. Ao mesmo tempo que se sentem livres para realizarem seus anseios e ganham espaço dentro de um determinado grupo, uma identidade nova começa a se formar. Essa construção identitária dá-se a partir das referências de mundo que vão sendo agregadas, em especial no plano da arte que se maximizou no mundo globalizado, como observa Canclini (2001, p. 144), “as identidades como historicamente constituídas, imaginadas e reinventadas em processos de hibridização e transnacionalização.”.

Foi pensando nesta produção tão subjetiva, que no ano de 2017 decidimos criar o curso *Cosplay: faça você mesmo* no terceiro ciclo do Centro Juvenil de Ciência e Cultura. O curso de Cosplay já existia na unidade do Centro Juvenil de Salvador, mas era a primeira vez que seria ofertado em Vitória da Conquista. O termo “faça você mesmo” faz alusão a expressão inglesa “DIY” ou “do it yourself”, termo que tem muita relação com a proposta de construção de cosplay a que nos propúnhamos. Sobre essa proposta, vemos um trecho que escrevemos na ementa do Plano descritivo do curso:

No curso *Cosplay: faça você mesmo* nos propomos a estudar o universo dos cosplays e como sua identidade está difundida no mundo globalizado. A partir do estudo de cosplays do Japão, que é o estilo que mais influencia o Brasil, e as outras modalidades que existem desde os anos de 1930 nos EUA, os alunos poderão escolher que personagem desejam representar e desenvolver atividades práticas e teóricas na construção do seu cosplay, aliadas as disciplinas de História, Geografia e Linguagens. Para isso ocorrerão oficinas de construção de vestimentas, acessórios, maquiagem e atuação para cosplay.

Tínhamos por objetivos que os alunos que se matriculassem pudessem conhecer a origem do universo dos cosplays e como esta modalidade está inserida nas práticas culturais da juventude na atualidade. Ao mesmo tempo que iriam refletir sobre as mudanças na identidade dos cosplays no oriente e no ocidente, em especial na

relação entre os cosplays japoneses e norte-americanos. Ao longo do curso os alunos deveriam construir argumentos para a defesa dos personagens que faziam os seus cosplays, apropriando-se ainda mais dos personagens que gostavam e aprendendo a fazer performances. E por fim, faziam oficinas de produção de figurinos, maquiagem e acessórios dos cosplays, utilizando materiais de papelaria e reciclados. A culminância do curso se daria com um concurso de cosplay.

O curso se iniciou no dia 11 de outubro de 2017 com encerramento previsto para 13 de dezembro. Os encontros ocorreram todas as quartas e sextas, às 14hs, com duração de duas horas/aula, num total de 15 encontros, somando 30 horas. Foram ofertadas 20 vagas, mas houve 30 inscrições. Todos os alunos foram convocados, e no primeiro dia, estiveram presentes 23 alunos. Ao longo do curso, por diversos motivos, alguns alunos se evadiram e finalizamos com um total de 15 alunos frequentes, que foram certificados ao final.

Os inscritos eram adolescentes do sexo masculino e feminino, tendo entre 13 e 18 anos. A proposta do Centro Juvenil é reunir alunos das mais variadas idades que estudem entre o 9º do Ensino Fundamental e o 3º ano do Ensino Médio, por isso, boa parte dos estudantes não se conheciam e estavam se inscrevendo pela primeira vez num curso do Centro Juvenil. O primeiro encontro consistiu numa conversa informal sobre as motivações que os levaram a se inscrever no curso de cosplay, as falas foram as mais diversas: porque eram otakus (expressão japonesa para os fãs de mangá), porque sempre tiveram vontade fazer cosplay, porque tinham seus cosplays e queriam aperfeiçoar, mas também havia os que não sabiam muito sobre o conceito de cosplay e se inscreveram por se sentirem curiosos.

Os alunos possuíam a noção geral do que seria fazer um cosplay, mas alguns precisavam entender que “fazer *cosplay* não é somente vestir uma roupa, mas encarnar um personagem, seu jeito, suas poses, seu modo de falar, de se portar.” (Nunes apud Coelho Jr. et al., 2013, p.435). Essa apropriação de um conceito novo e também de uma forma de aprendizagem inovadora foi o principal desafio do curso (Figura1).

Figura 1: Alunos do Curso *Cosplay: faça você mesmo* reunidos em grupos



Fonte: Foto de Karla Dias de Lima. 18/10/2017.

Os primeiros encontros foram voltados para sondagens acerca das expectativas dos alunos e discussões sobre a prática de cosplay no mundo. Após essas considerações os alunos deveriam se reunir em grupos e escolherem um anime, série, mangá ou livro de que gostassem para defenderem seus argumentos. Os alunos se envolveram completamente nesta atividade, a sala foi dividida em quatro grupos com cinco componentes que escolheram as séries: One piece, Naruto, Avatar e Tokio Ghoul.

Para a batalha de argumentos deveriam escrever um texto sintetizando os aspectos mais relevantes da série, o que a tornaria mais interessante que as outras sugeridas, os alunos deveriam construir argumentos que gerassem embates entre as equipes. Foi uma atividade muito produtiva e que gerou intensa competição entre os grupos. Os alunos produziram textos e aperfeiçoaram a construção de argumentos.

Buscamos inovar no sentido de possibilitar que os alunos elencassem os temas e a partir daí pudessem construir seus argumentos. A construção de uma aprendizagem inovadora dá-se através da escolha de algumas prioridades, e neste caso específico, desejamos explorar a unicidade de cada aluno, onde “cada estudante é único e isso significa que todos possuem habilidades distintas, aprendendo das mais diversificadas formas e em ritmos bem específicos.” (Fundação Telefônica Vivo, 2016, p.22) O relato da estudante Taynay de 13 anos, abarca o que o curso representou para ela:

O curso de cosplay foi uma das melhores experiências da minha vida, pois no curso aprendi muitas coisas boas e úteis, conheci pessoas novas, fiz novos amigos(...) e a experiência que tive no curso de Cosplay vou levar para a minha vida toda. Pretendo continuar acompanhando o curso, porque é um lugar onde eu me sinto bem, me sinto em casa, me descubro cada vez mais. (Taynay, abril de 2018)

Percebe-se na fala da aluna que o curso lhe possibilitou viver novas experiências, não apenas de aprendizagem, mas também sociais, que agregaram novos conhecimentos, afetos e contatos e possivelmente impactaram na sua subjetividade. Sobre a prática de cosplay, Coelho Júnior (2008) faz as seguintes observações:

Trata-se, portanto, de atividade social, na qual o contato com outras pessoas é componente essencial. Fala-se também da convivência com os amigos com os quais partilham as atividades como sendo um dos aspectos motivacionais primordiais. Afirma-se também em fazer novas amizades, o que reconhecem que de fato ocorre no contexto de *cosplay*. (COELHO JÚNIOR, 2008, p. 130)

As ponderações propostas até então buscam entender as motivações que movimentam os jovens a se tornarem cosplayers, o porquê desejam vivenciar um personagem, as formas de construção e reelaboração de um cosplay. Para isso, são essenciais os relatos dos alunos que durante dois meses frequentaram o curso *Cosplay: faça você mesmo*. Para citá-los foram utilizados nomes fictícios, relacionados aos seus cosplays. Seus depoimentos singulares são os que apontam caminhos para entender as subjetividades, carências, resignificação identitárias entre tantos outros processos e perceber possibilidades de se reinventar, como é o caso de Harry Potter, de 18 anos:

Eu escolhi fazer o curso de cosplay porque já havia participado de eventos cosplayers, mas não tinha muita experiência na área. Adotei o cosplay como um hobby, pois acho incrível essa parte de se transformar no personagem, não apenas na caracterização, mas também na performance. (Harry Potter, abril de 2018)

Foi pensando em explorar essa criatividade que ao longo do curso, nos propusemos a realizar atividades multidisciplinares que reunissem alunos dos outros cursos do Centro Juvenil. Foi o caso do Sarau do medo, realizado pelos professores do curso de Cosplay, em parceria com os professores dos cursos Cine macabro e Histórias de horror. A proposta do sarau era a ambientação de uma sala do centro com a temática do Horror, a confecção de cosplays e o recital de poesias, contos e prosa poética, assim como a apresentação de filmes e curtas de horror. A atividade ocorreu entre os meses

de outubro e novembro, os alunos produziram materiais para a decoração e roupas. O sarau foi uma prévia para que pudessem apresentar e aperfeiçoar seus conhecimentos e exercitarem a prática de cosplay (Figura 2).

Figura 2: Estudantes de cosplay vestidos para o Sarau do Medo.



Fonte: Foto de Karla Dias de Lima. 16/11/2017.

A maior parte dos alunos, como é o caso dos da figura acima, já havia frequentado eventos de cosplay ou seguiam youtubers que falavam sobre a temática. Anualmente, na cidade de Vitória da Conquista ocorre a Anicon, uma feira de cultura japonesa e geek, que realiza um concurso de cosplay. A possibilidade de se tornar um cosplayer era o que movimentava todos os alunos, como é o caso de Avatar de 15 anos:

O curso de cosplay pra mim foi tipo, muito incrível, além de eu conhecer novas pessoas, eu conhecer uma cultura diferente, além de eu conseguir me expressar de uma forma diferente, eu consegui realizar um dos meus maiores sonhos, que pode-se dizer que eu tinha, que era fazer um cosplay. Isso me inspirou a, consegui fazer com que meus pais tentassem entender o lado do cosplay e que eu conseguisse me tornar um cosplayer. Eu digo que eu me tornei um cosplayer porque eu tô fazendo disso o meu hobby, eu tô correndo atrás de coisas pra fazer o cosplay, no caso o tecido pra fazer a roupa, material pra fazer uma arma que o personagem tem, então o curso de Cosplay pra mim abriu uma porta que eu não achei que iria abrir, isso foi incrível pra mim. (Avatar, abril de 2018)

Abrir portas, gerar possibilidade de se conhecer e ser aceito pela família e o grupo social em que se está inserido foram algumas das benesses que também nos surpreenderam. Perceber que os jovens dentro de um imenso universo de descobertas, de construção identitária, ainda se mantém em busca de se conhecerem e de serem aceitos. A sala de aula possibilita a eles dá vazão a esse universo de possibilidades, que contribuem para a criatividade, inovação e ampliação de subjetividades. Como pode-se observar na fala de Gohan, de 15 anos:



Bom, quando eu fiz cosplay eu me senti eu mesmo, sem restrições ou preconceitos do meu jeito de ser. Arrumei amigos maravilhosos, pessoas iguais a mim, que curtem as mesmas coisas que eu curto, que me aceitam do meu jeitinho de ser. Os desafios pra fazer cosplay e muito simples, apenas solte sua criatividade e mão na massa, não importa se ganhar ou perder, o importante é competir. (Gohan, abril de 2018)

A aparência é um fator primordial na construção do cosplay, por isso, as oficinas oferecidas pelo curso visavam aperfeiçoar a prática, que envolve a caracterização mais aproximada possível do personagem: a construção de figurino que consiste na roupa, acessórios/armas cabelo e maquiagem. Os cosplayers buscam chamar atenção para os aspectos de sua criatividade e ousadia na criação do personagem. A segunda etapa do curso foi toda voltada para a parte prática e as oficinas onde puderam aperfeiçoar seus conhecimentos (Figura 3).

Figura 3: Aula teórica na oficina de maquiagem.



Fonte: Foto de Karla Dias de Lima. 24/11/2017.

Até esta etapa alguns alunos ainda estavam em dúvida sobre qual cosplay queriam fazer, pesava nesta escolha o grau de dificuldade e os materiais para a elaboração. A fala de Igor mostra como foi esse processo: “Eu quero ser cosplayer pra me divertir em algo que eu gosto, roupas e brincadeiras. As dificuldades pra mim e você achar um cosplay adequado pra você, pois alguns são muito difíceis de fazer”. (Gohan, abril de 2018).

A partir das oficinas foi necessário que definissem seus cosplays para que começassem a elaborá-los. Cada aluno preencheu uma ficha com o nome do seu cosplay, aspectos físicos, detalhes das roupas e acessórios, sites e tutoriais e um esboço desenhado de como ficaria. Sobre as motivações que levam a escolha de um cosplay, Nunes (2013) observa:

Muitas são as motivações para que um cosplayer selecione e escolha um cosplay. As identificações físicas e/ou psicológicas estabelecidas entre cosplayer, personagem e narrativa são as razões mais citadas, entre as delimitações impostas pelo clima ou pelo tamanho do evento. De toda maneira, gostar da personagem é condição primordial. (NUNES, 2013, p. 442)

A diversão está na base da produção de um cosplay, possibilitando os alunos brincarem com sua identidade e se apropriarem do personagem que admiram. Essa identificação parte de uma admiração de algum aspecto do personagem que querem ter pra si, sejam os aspectos físicos, a força, a beleza, a irreverência (figura 4).

Figura 4: Aula prática na oficina de maquiagem.



Fonte: Foto de Karla Dias de Lima. 01/12/2017.

Entre as muitas motivações que levam a escolha de um cosplay a admiração pelo personagem é o que movimenta todos os cosplayers, alguns buscam a exclusividade de ter um personagem que seja único ou inusitado a ponto de existirem poucas pessoas que façam cosplay deste. Durante o curso, os alunos gravaram vídeos falando sobre seus personagens, como este relato de D. Ace, de 18 anos:

Meu personagem é o D. Ace. É um personagem magnífico. No anime que ele participa, ele é irmão do protagonista, irmão de criação também. Ele é um deus, o imperador da chama, pois o poder dele é derivado do fogo, ele era capitão de uma divisão de piratas, que no anime é algo incrivelmente importante. E eu quis pegar ele porque, imagine um personagem que tem um estilo único? Você pode tentar mil anos, que nunca terá alguém que se fantasie ou se vista que nem ele. (D. Ace, novembro de 2017)

As lembranças evocadas pelo personagem também determinam a escolha deste: “eu escolhi esse cosplay porque quando eu era criança eu assistia “Sexta-feira 13” e eu morria de medo, mas lá em casa tinha um vídeo cassete e só tinha Jason pra assistir e eu assistia direto e o Sexta-feira 13 antigo marcou minha infância sabe?” (Killer, novembro de 2017). Duas alunas, que já possuíam outros cosplays, optaram por fazer cosplay na modalidade Genderbender, que consiste em mudar o sexo do personagem escolhido. As alunas fizeram cosplays femininos do Curinga e o Espantalho, da série Batman, apresentada pela DC. Sobre sua experiência no curso, a aluna Misake, de 18 anos:

O curso cosplay da Instituição Centro Juvenil foi uma experiência gratificante que propôs e desenvolveu atividades para auxiliar no desenvolvimento de nossos cosplays, mesmo sendo um curso de

pouca duração, disponibilizamos de aulas práticas e palestras que desenvolveram nossa criação e imaginação para elaboração de cada projeto. Construímos e desenvolvemos competências, habilidades, atitudes e conhecimento na elaboração de performances, cosplays e cosmakes. (Misake, março de 2018).

Alguns alunos optaram por criar seu próprio cosplay, a partir de referências de leituras, filmes e animes que apreciavam. E com a proximidade do concurso tiveram aula sobre performance de cosplay com o professor de teatro Isaac Santos. Nesta fase a noção sobre a importância de se apropriar das ações dos personagens já estava bem solidificada em alguns alunos, como é o caso de Avatar.

Tipo, me ajudou em muitas coisas, pois fazer um cosplay não é só você simplesmente chegar e colocar a roupa do personagem, é você fazer tudo que o personagem faz, de atuar como ele é, até sentir o que ele sente, transmitir o sentimento que ele sente, e eu acho que isso pra mim é muito importante: transmitir o que o personagem tá sentindo e isso foi o que o curso de cosplay me mostrou e que me incentivou a fazer algo que agora eu quero que esteja comigo sempre. (Avatar, abril de 2018)

Com a proximidade do final do curso, o foco deles passou a ser o concurso de cosplay, que avaliaria a produção individual de cada aluno. Para que se sentissem numa competição real, elaboramos um edital com as regras do concurso e fizemos inscrições. Sobre a estrutura desses concursos, Nunes (2013) observa:

Os concursos reúnem diversas modalidades: a tradicional, desfile e a livre. A tradicional envolve a interpretação. São apresentações em que os participantes, individualmente ou em grupo, sobem ao palco para realizarem suas exposições baseadas na personalidade, postura, comportamento, entonação da personagem e da história na qual ela está inserida. O *cosplayer* deve ser fiel à narrativa e à construção da personagem. (NUNES, 2013, p. 441)

Optamos pela modalidade de desfile, maquiagem e a tradicional, visto que alguns alunos se sentiam tímidos para interpretar, como era solicitado na modalidade tradicional e nem todos os cosplayers fizeram maquiagem. Na ocasião foi selecionada uma mesa com três jurados, escolhidos entre osicineiros e professores do Centro Juvenil. Nesta altura, nem todos tiveram tempo de terminar seu cosplay. Somente nove alunos, dos quinze frequentes, participaram do desfile. Íroko foi um dos que não terminaram seu cosplay, mas achou maneiras de participar:

Eu amei o jeito de trabalhar o conteúdo com jogos e vídeos, foi muito bom. E a turma também é ótima. O que mais gostei foi de tarde ajudado os meninos a construir o cosplay deles, foi muito legal. Foi na parte de construção mesmo que teve mais dificuldade. Acho que meio que era o primeiro cosplay e eu não tinha muita noção do que fazer. (Íroko, abril de 2018)

Na categoria desfile foram selecionados três estudantes: a aluna Misake com o seu cosplay do Coringa feminino, Naruto com o cosplay do Arlequim e Arley com o cosplay do Espantalho feminino. Na modalidade tradicional, o aluno Avatar foi selecionado com o seu cosplay de dobrador de água, uma criação sua. E na modalidade maquiagem, a aluna Taynay com o seu cosplay da mãe falsa da Coraline (figuras 5,6, 7, 8 e 9).

Figuras 5 e 6



Fonte: Foto de Adriana Sousa. 13/12/2017.

Figura 7: Concurso de cosplay.



Fonte: Foto de Adriana Sousa. 13/12/2017.

Figuras 8 e 9.



Fonte: Foto de Adriana Sousa. 13/12/2017.

O concurso foi a culminância das atividades realizadas ao longo do curso e possibilitou analisar a eficácia dos recursos didáticos utilizados. Após cada oficina realizada, era possível avaliar o material produzidos e as estratégias didáticas que precisariam ser repensadas. A experiência com a prática de cosplay no Centro Juvenil, abriu uma porta para a reflexão sobre as possibilidades e os desafios de inovar nos processos educativos.

#### 4- CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenrolar do curso *Cosplay: faça você mesmo* nos permitiu perceber a necessidade de trazer temáticas diferenciadas para a sala de aula e como estas podem produzir uma aprendizagem realmente significativa. Avaliamos para isso não apenas as questões de aprendizagem, mas também o impacto afetivo e social causado na vida dos adolescentes envolvidos.

Esse acréscimo na autoestima é muito importante dentro do processo de ensino e aprendizagem, resignificando as possibilidades de trocas de conhecimento e flexibilizando o processo de construção da identidade. Já ressaltamos que a identidade dos jovens cosplayers é altamente influenciada pelos produtos da cultura de massa e faz-se preciso que estes reflitam sobre esse processo e os caminhos que os levaram a fazer cosplay. Durante o curso, nos propomos a nortear essa reflexão agregando os conhecimentos dos estudantes as atividades a que nos propúnhamos. Os cosplayers produzem e reproduzem arte, à medida que utilizam diversas linguagens e emergem numa determinada temática. A liberdade de escolha dos cosplays, a batalha de argumentos, as oficinas, a construção do personagem foram todas pensadas em conjunto para que pudessem dispor da autonomia que desejamos no CJCC.

Um outro campo a que nos propomos é o da produção de subjetividades, algo tão abrangente nos dias atuais e que agregado as tecnologias da informação “operam no núcleo da subjetividade humana, não apenas no seio das suas memórias, da sua

inteligência, mas também da sua sensibilidade, dos seus afetos.” (SOUZA, 2016, p.637) Essa subjetivação que vem junto com múltiplas linguagens e que não está centrada apenas no campo individual de um sujeito e sim, na sua coletividade, proporciona um viés político, à medida que agregada as tecnologias num ponto de vista positivo, pode vir a gerar autonomia e reflexão.

Essa liberdade, coaduna com as mudanças na cena juvenil urbana das últimas décadas, que está massivamente vinculada a um indústria de consumo de bens culturais, a uma cena cada vez mais conhecida como geek. Assim, como observa Nunes (2014, p. 224) “As culturas juvenis têm um caráter descontínuo e dinâmico e há muitos modos de ser jovem e de estar junto”. Esse caráter dinâmico é o que nos possibilita pensar maneiras de ressignificar o processo educativo e o desafio de fazer cosplay numa escola da rede estadual baiana, nos mostrou que é possível aproveitar muitos aspectos da potencialidade desta temática.

Um dos desafios para esta reflexão, é que não existem muitas produções acadêmicas sobre a prática de cosplay, a maioria dos textos faz parte de sites, revistas e blogs e os poucos artigos e teses que existem, datados de 2007 em diante, ainda não refletem sobre maneiras de utilizar essa modalidade como pratica educativa. Assim, construímos o nosso plano descritivo a partir das competências e habilidades propostas nas áreas das linguagens e das humanas. E após a conclusão de uma turma e com outra já em curso, desde março de 2018, constatamos que a utilização dos cosplays tem grande potencial para a aprendizagem diferenciada em sala de aula.

Estamos, portanto, experienciando uma prática educativa ainda muito nova, visto que “na cena *cosplay*, as temporalidades se invertem: a velocidade como código das narrativas midiáticas audiovisuais voltadas para este público se descompassa no tempo largo da andança sem pressa.” (NUNES, 2014, p.232) O Centro Juvenil oferece um espaço para que as experiências educativas ocorram com liberdade, sem pressa, no tempo do aluno, com as linguagens e códigos tão típicos da geração atual. Uma experiência que não se esgota neste relato, mas se maximiza a medida que vamos construindo a nossa prática.

## 5- REFERÊNCIAS:

ANDREONI, R. RAMALHO, R. **Subcultura Cosplay:** a Extensão do Self em um Grupo de Consumo. Revista Brasileira de Marketing - REMark, São Paulo, v. 12, n. 2, p. 180-202, abr./jun. 2013.

BAHIA (2012). Secretaria da Educação do Estado da Bahia. **Centros Juvenis de Ciência e Cultura.** Salvador, 2012. Retirado de : <http://institucional.educacao.ba.gov.br/centrosjuvenis>

BARBOZA, Renata Andreoni. SILVA, Rogério Ramalho da. **Universo Cosplay:** Identidades, Cultura e Consumo de um grupo de jovens. XXXVII Encontro da ANPAD. Rio de Janeiro/RJ: 7 a 11 de setembro de 2013.

BAUMAN, Zygmunt. **Globalização:** As Consequências Humanas. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 1999. Tradução de Marcus Penchel.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade:** entrevista a Benedetto Vecchi/Zygmunt Bauman; tradução, Carlos Alberto Medeiros. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.,2005.

BOSI, E. **Cultura de massa e cultura popular.** Petrópolis: Vozes, 2000.

CANCLINI, Néstor García. Narrar o multiculturalismo. In: \_\_\_\_\_ **Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: UFRJ, 4.<sup>a</sup> ed., 2001, p. 143 a 160.

CJCC (2015). Centro Juvenil de Ciência e Cultura – **Documento-Base**. Retirado de <http://institucional.educacao.ba.gov.br/centrosjuvenis> Acesso em

COELHO JUNIOR, Leconte de Lisle. **Cosplayers no Brasil: o surgimento de uma nova identidade social na cultura de massas** / Leconte de Lisle Coelho Junior. – 2008. Tese (doutorado) – Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Ciências Humanas e Naturais.

Fundação Telefônica Vivo. **Inova escola: práticas para quem quer inovar na educação** / Fundação Telefônica Vivo. – São Paulo (SP): Fundação Telefônica Vivo, 2016. 139 p., recurso digital.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 1997.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. A cena cosplay: vinculações e produção de subjetividade. **FAMECOS**, Porto Alegre, v. 20, nº 2, p. 430-445, Mai./Ago. 2013. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/14206>> Acesso em: 20/04/2018.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. A emergência da cena cosplay nas culturas juvenis. **Significação**, Brasil, v. 41, nº 41, p. 218-235, Mar. 2014. <<http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/79000>> Acesso em: 20/04/2018.

PEREIRA, Kátia Helena. **Como usar artes visuais na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2008.

SILVA, João Djane Assunção da. NUNES, Maíra Fernandes Martins. **Universo cosplay: consumo cultural, identidade e a prática como expressão comunicativa através das artes sob o olhar da educomunicação**. Temática. Ano XII, n. 10. Outubro/2016. NAMID/UFPB - <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica> acessado em 11/09/2017.

SOUZA, Elmara Pereira de. **Subjetividade, Educação Desterritorializada e as Tic: um olhar sobre os Centros Juvenis de Ciência e Cultura**. Atas do IV Congresso Internacional das TIC na Educação Lisboa, Portugal. 8 a 10 de Setembro de 2016. P. 634-647.

SOUZA, Elmara Pereira de; FERREIRA Lucas Rodrigues; BORGES, Luís Jonas Cardoso. **Jogo digital como instrumento de reflexão sobre hábitos alimentares e prática de atividade física na adolescência**. XII Seminário SJEEC. Disponível online: [http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod\\_seminary\\_submission/trabalho\\_274/trabalho.pdf](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/mod_seminary_submission/trabalho_274/trabalho.pdf) acessado em 28/03/2018